

Universidad del Quindío
Ingeniería de Sistemas y
Computación
Programación II

Proyecto final:
ProyectoConcesionario

1. Definición del Proyecto final

1.1 Equipo de trabajo

Indicar en la tabla los participantes del proyecto.

Nombre completos	Código	Correo
Santiago Londoño Gaviria	1091884016	santiago.londonog@uqvirtual.edu.co
Royer Garcia Palacio	1098546043	royer.garciap@uqvirtual.edu.co
Andres Felipe Zuñiga Zuluaga	1094889063	andresf.zunigaz@uqvirtual.edu.co

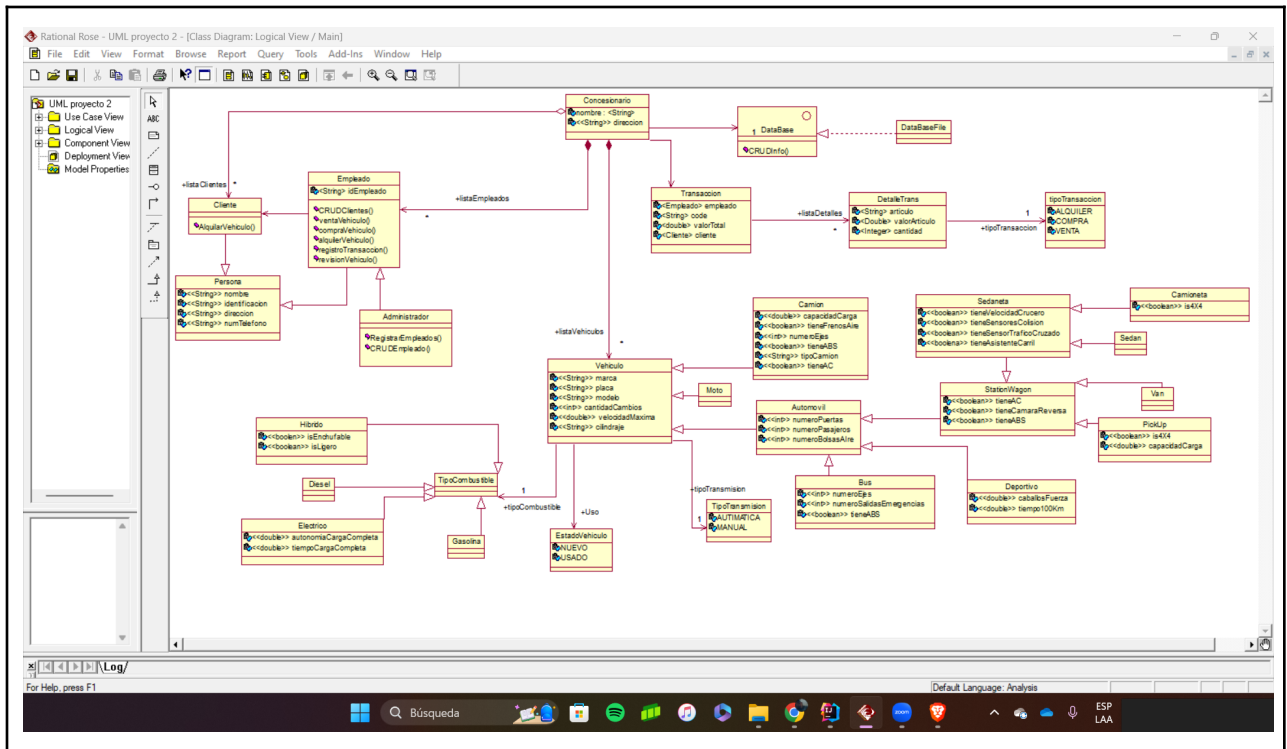
1.2 Descripción breve del proyecto

Este proyecto se enfoca en la creación de un concesionario de manera que los clientes tengan acceso al alquiler, venta y compra de vehículos y todo el personal tenga un acceso sencillo y breve de todos los vehículos a su disposición.

1.3 Modelo de clases

Colocar una imagen del modelo de clases que represente el enunciado.





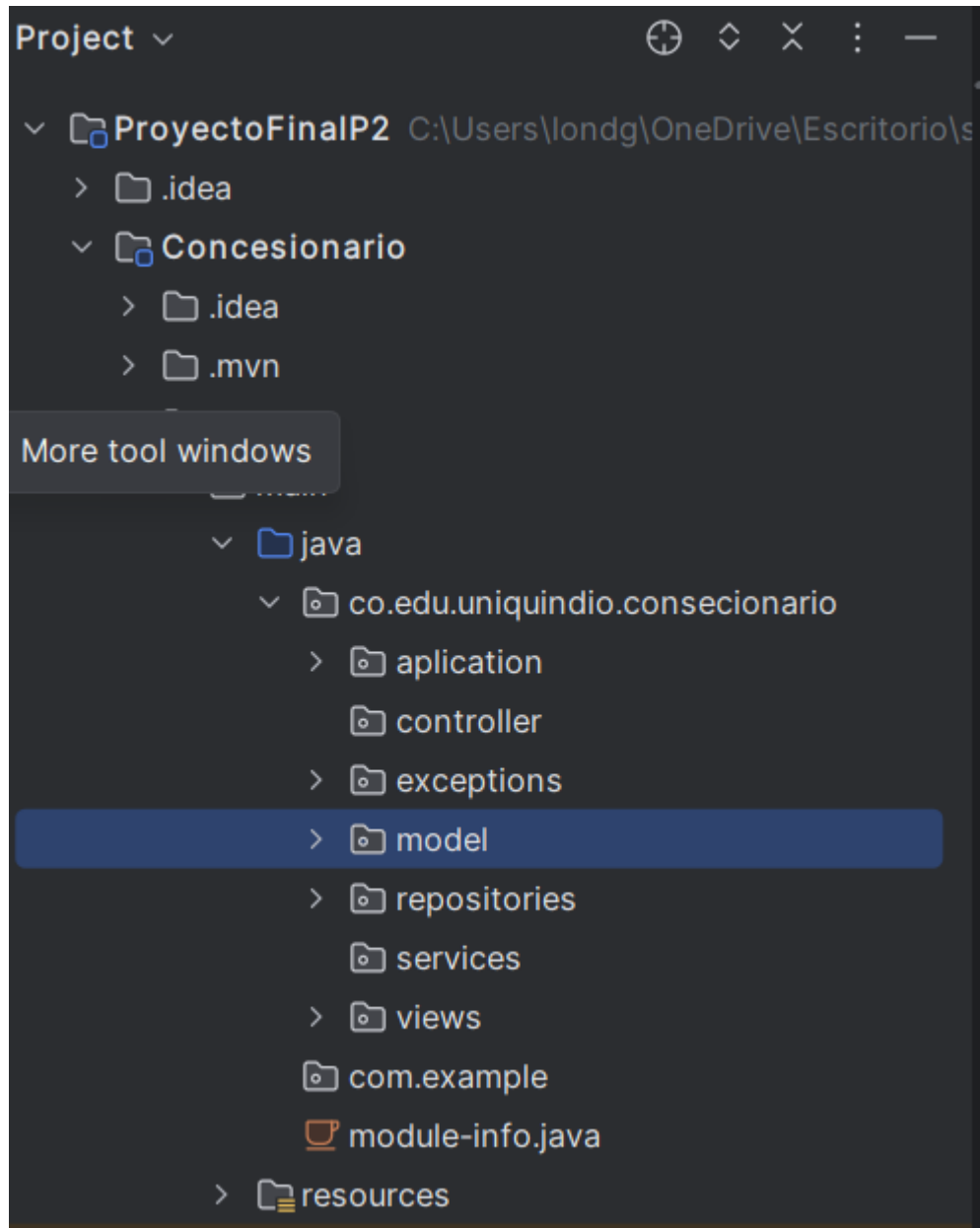
2. Estructuración del proyecto

En las siguientes secciones cumplir con lo que se solicita y colocar una imagen de acuerdo a la sección.

2.1 Estructura del proyecto

Utilizar la estructura de trabajo explicada con los paquetes (application, controllers, model, services, views, exceptions)





2.2 Implementación del modelo de clases

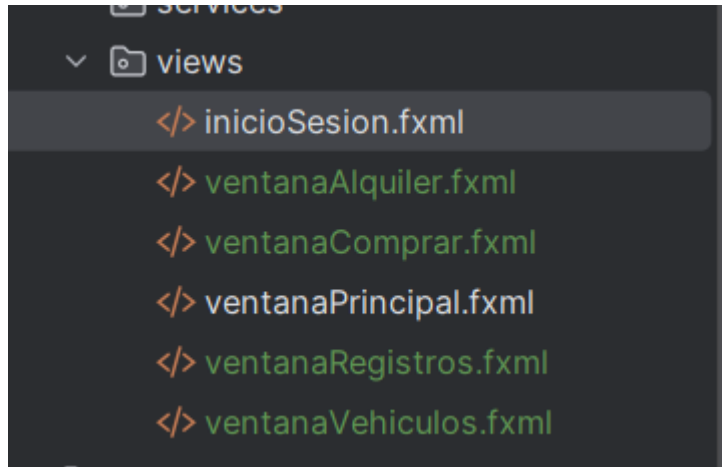
Realizar la implementación en código del modelo de su proyecto (modelo de clases)

▼ model

- Ⓒ Administrador
- Ⓒ Automovil
- Ⓒ Bus
- Ⓒ Camion
- Ⓒ Camioneta
- Ⓒ Cliente
- Ⓒ Concesionario
- Ⓒ Deportivo
- Ⓒ DetalleTransaccion
- Ⓒ Diesel
- Ⓒ Electrico
- Ⓒ Empleado
- Ⓔ EstadoVehiculo
- Ⓒ Gasolina
- Ⓒ Hibrido
- Ⓒ Moto
- Ⓒ Persona
- Ⓒ PickUp
- Ⓒ Sedan
- Ⓒ Sedaneta
- Ⓒ StationWagon
- Ⓒ TipoCombustible
- Ⓔ TipoTransaccion
- Ⓔ TipoTransmision
- Ⓒ Transaccion
- Ⓒ van
- Ⓒ Vehiculo

2.3 Interfaces de usuario

Crear las interfaces de su proyecto.

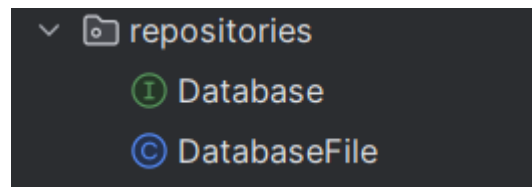


3. Implementación de Interfaces y Excepciones

En las siguientes secciones cumplir con lo que se solicita y colocar una imagen de acuerdo a la sección.

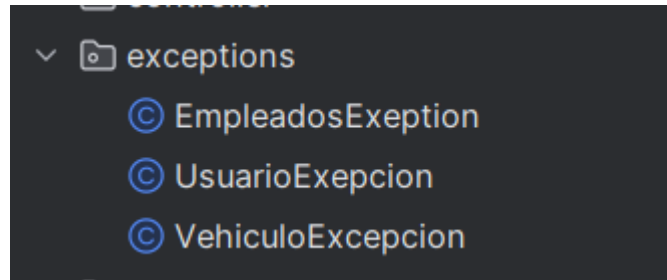
3.1 Interface

En el proyecto utilizar interfaces, mínimo una (1) interface.



3.2 Excepciones

En el proyecto utilizar excepciones, mínimo diez (10) excepciones propias.



4. Demostración

4.1 Video de demostración

Realizar un vídeo haciendo una demostración de la aplicación desarrollada cumpliendo con lo solicitado en las secciones 2 y 3.

<https://youtu.be/mt1hGZ5k0mI>